namcot®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

パックインタイム

取扱説明書



TM

スーパーファミコン®

SHVC-APTJ-JPN

健康上の安全に関するご注意

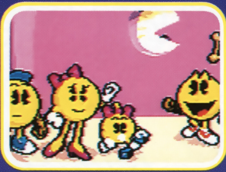
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないしは２時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。



PAC-IN-TIME™

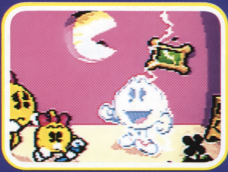


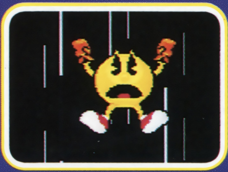


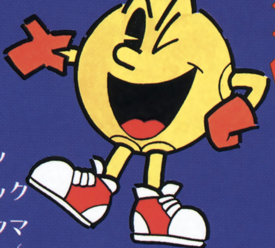
PAC-IN-TIME™

1 プロローグ









数々の冒険も今では遠い昔の話。

ミズ・パックマン、パック・ジュニア、そしてパックベイビーに囲まれ、パックマンはパックランドで平和に暮らしておりました。

ところがある日、パックマンの体を不思議な光線が包みました。気がつくと、そこはパックマンが今まで見たこともない世界です。

これはいったい……………？

そうです。

すべては宿敵アビラスネッターの仕業でした。

今までの作戦がすべて失敗に終わっていたアビラスネッターは、今度こそパックマンをどこかへ追い払ってしまおうと決心し、魔法の呪文でパックマンを過去の見知らぬ世界――アビラスネッターの支配する世界へと、追いやってしまったのです。

パックマンは元の世界へ戻るため、冒険の旅に出発します。果たしてファミリーの待つパックランドへ、無事に帰りつくことはできるのでしょうか？

2 ゲーム内容

●パックマンを元の世界へ帰してあげよう！

パックマンが久々にアクションゲームの主人公として登場、大活躍してくれるのが、この「パックインタイム」です。宿敵アビラスネッターによって過去の見知らぬ世界へ追いやられたパックマンを、キミの力でみんなの待つパックランドへ送り帰してあげてください。



●華麗なるアクションをお目にかけよう！

久しぶりのアクションゲームに登場したせいでしょうか、パックマンはあっちこっちへ飛んだり跳ねたり泳いだりと、もう目が回るくらいのいそがしさ。かわいいだけのゲームだと思ったら大まちがい。けっこう本格的な腕前が必要なのです。





パックマン、アクションゲームに挑戦!

●ステージはパズル仕立てだ!

ロープを使う、ファイヤーを投げる、水中を潜る、ハンマーを使う……パックマンには4つの力があります。「ふーん、アクションゲームなんだから、これで敵をやっつけたり、進んだりするんでしょ?」



す、するどい!

もちろん、それもあるのですが、実はステージがなかなか複雑なパズル仕立て&迷路仕立てになっ



ていて、この能力をうまく使っていかないとクリアできないのです。
頭とテクニック、どちらもきたえてあげましょう。

ゲームの始め方

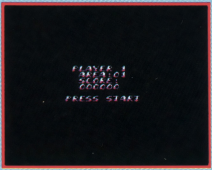


●タイトル画面のときにⒶ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタン、もしくはスタートボタンのいずれかを押すと、メニューが表示されます。✚ボタンの上下で選び、Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンのいずれかを押して決定してください。

なお、デモ画面はⒷボタンで早送りができます。

1UP GAME

1人用のモードです。タイトル画面でモードを決定すると、まずステージのオープニング画面が表示され、続いてエリアのスタート画面が表示されます。



画面はスタートボタンで送ってください。

2UP GAME

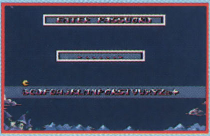
2人用のモードで、パックマンを1人失うごとか、面クリアーごとに交代です。そのほかは1人用と同じです。

PASSWORD

5面ごとにエリアのスタート時にパスワードが表示されます。これを入力して始めると継続プレイができます。

✚ボタンで文字を選び、Ⓐボタンで入力、やり直すときはⒷボタンを押してください。スタートボタンを押す

とタイトル画面に戻るので、あらためて1UP GAMEか2UP GAMEを選んで始めてください。



OPTIONS

ゲームの設定などをするモードです。✚ボタンで項目を選び、Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンのいずれかで設定を切り替えます。スタートボタンでタイトル画面に戻ります。



GAME SPEED……ゲームの速さです。アクションが苦手な人はSLOW、得意な人はNORMALをどうぞ。

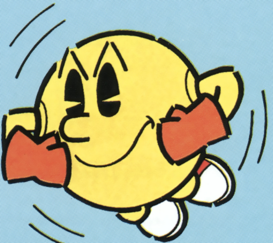
MUSIC……ゲームの音楽をMON（モノラル）／STE（ステレオ）／OFF（音楽なし）から選びます。

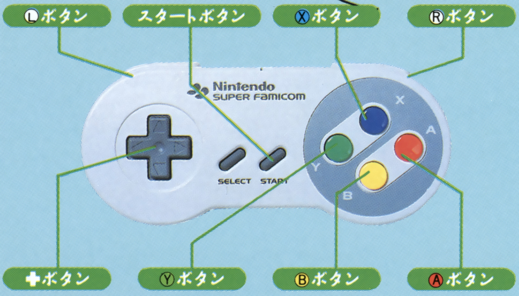
SOUNDFX……効果音をON（あり）／OFF（なし）から選びます。

CONTROL……4つの操作を自分の好みに設定します。項目を選び、使いたいボタンを押すと変更できます。

4 コントローラーの使い方

●コントローラーを次のように使って操作してください。なお、この説明は初期設定のもので、オプションモードを使うと、自分の好みに変えることもできます。





スタートボタン　ゲームのスタートとポーズに使います。なお、ポーズ中にⓁボタンとⓇボタンを同時に押すとリタイアできます。その場合はパックマンを1人失って、そのステージの最初から再スタートです。

✚ボタン

左右に押すとパックマンが移動します。ドアに入るときは上に押します。



◀移動するときは左右で!



◀上に押すとドアに入れるよ!

基本操作をマスターしよう！

Ⓑボタン パックマンがジャンプします。



◀Ⓑボタンを押したままにしておくと、高いジャンプができます。



◀さらに高くジャンプしているときに✚ボタンを左右に入れると、パックマンが回転し、より遠くへ跳ぶことができます。

Ⓧボタン ビュー操作。Ⓧボタンを押したまま、✚ボタンを上下左右に入れると、押した方向の少し先を見ることができます。

Ⓨボタン アクション操作です。魔法のリングで手に入れる4つの能力を使います。詳しくは12〜15ページを読んでください。



◀泳いだり、ロープを使ったり、4つの力を持っているのだ！

Ⓛ／Ⓡボタン 魔法のリングで手に入れた能力を切り替えるときに使います。

Ⓐボタン 使用しません。

●画面に表示されるマークには、次のような意味があります。



■ゲームのルール

①パックマンが敵に触れたり危険物に触れると、バイタリティが減っていきます。バイタリティがすべてなくなるとパックマンを1人失います。

②パックマンをすべて失うとゲームオーバーです。

③ゲームオーバーになっても、一定時間内にスタートボタンを押すと、そのステージから継続してプレイができます。継続プレイは3回までできます。

ドットを集めて出口をめざせ!

■ゲームの進め方

①まずドットを集めよう!



ゲームがスタートしたら、まずはドットを探して集めていってください。1つ取るたびに画面に表示される〝残りのドットの数〟が減っていきます。

②苦しいときは魔法のリング!



もちろんパックマンの前にはいろいろな敵が立ちはだかります。しかもエリアはパズル仕立てなので、簡単に進めないところもあります。そんなときは魔法のリングの力を使ってみると、ピンチを切り抜けられるはずです。また、リング以外にもパックマンを助けてくれるアイテムや仕掛けがたくさんあります。

③ドアを抜けるとエリアをクリア!



そのエリアで必要なドット数を集めると、出口のドアが開きます。ドアの前で✚ボタンを上に入れると無事脱出! 次のエリアへ進むことができます。

6 魔法のリング(1)

●パックマンは魔法のリングが持つ不思議な能力を使うことができます。能力はロープ／ファイヤー／スイム／ハンマーの4つで、これらを使い分けながら、ピンチを切り抜けていきましょう。

エリアによっては最初から持っているものもありますが、基本的にはエリア内で魔法のリングを見つけて、手に入れてください。

①リングを見つけたら、中をくぐりぬけてください。画面の左上に手にいれた能力が表示されます。



①リングをくぐると能力が手に入る

②能力は同時に使うことはできません。そのときどきに応じ、Ⓛ／Ⓡボタンで切り替えて使います。



②能力の切り替えはⓁ／Ⓡボタンで

③リングは種類別に色分けされています。手にいれるとすべて黒くなりますが、もう一度くぐると能力がリングに戻ってしまうので注意しましょう。



③能力を手に入れるとリングは黒くなる

緑色のリング：ロープ



パックマンの頭上に天井や壁があるとき、Ⓨボタンを押してください。ロープにぶら下がって、上下の移動や振り子運動ができるようになります。

①ロープをつたって上下移動

ロープにぶら下がっているときに、✚ボタンを上下に入れると押した方向へ移動します。高いところにあるドットを取るときなどに便利。



②ロープを振って振り子運動

✚ボタンを左右に入れると、パックマンがロープを振り始めます。振り子に勢いをつけたら、タイミングよくⓎボタンを離してみましょう。パックマンをより高く、より遠くへ飛ばすことができます。上の段に上がるときなどに利用しましょう。



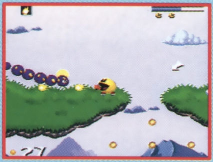
6 魔法のリング(2)

黄色のリング：ファイヤー



Ⓨボタンを押すとパックマンがファイヤーを投げ、敵をやっつけることができるようになります。

ただし、モンスターには効き目がないので注意してください。



青色のリング：スイム



普通だとパックマンは水面を移動するだけで、潜ることはできません。しかし、この能力を使うと自由に水の中も移動できるようになり、Ⓑボタンでアブク攻撃もできます。



なお、能力の切り替えは水中ではできません。いったん水面に上がってから切り替えてください。

赤色のリング：ハンマー



Ⓨボタンを押すとハンマーを使えるようになり、床や壁の弱い部分を壊すことができます。✚ボタンを左右に入れながら使うと押した方向に、それ以外のときは下に向かって振ります。

怪しいところがあったり、コースに行き詰まったら、ぜひハンマーを試してみてください。



●以上が魔法のリングの能力です。でもちょっと待ってください。ここはアビラスネッターの支配する魔法の世界。もしかすると、能力にはもっと不思議な使い方が備わっているかも？　キミも自分の手でいろいろと試してみてはいかがでしょうか？

7 アイテム

●魔法のリング以外にも、この世界にはいろいろと便利なアイテムがあります。そのいくつかをご紹介いたしましょう。

ドット



エリアをクリアするために必要です。取るたびに画面左下の表示数が減っていき、エリアごとに決められた必要な数だけ取ると、出口のドアが開きます。



◀思いもよらない場所にあるかも？

フルーツ



バナナやイチゴなどのフルーツを取るとスコアがもらえ、バイタリティを少し回復することができます。



▲バイタリティも満タンだ



じょうずに使えばクリアもかんたん！

カギ





▲オープン・ザ・ドア！



▲宝箱からは1UP！

カギのかかったドアや宝箱を開けるのに必要です。宝箱の中にはパックマンの数が増える1UPが入っていたりします。

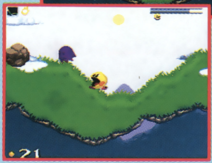
パワーエサ



ごぞんじパックマンの大好物がパワーエサ。普通はファイヤーを使ってもやっつけられないモンスターですが、これを取るとモンスターは青くなって、パックマンが触れるだけでやっつけることができます。

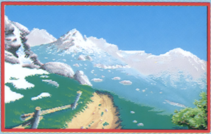


▲パワーエサいただき！



▲青くなったモンスターをやっつけろ！

8 ステージの紹介



山のステージ

過去の見知らぬ世界へとばされてしまったパックマン。

気がついてあたりを見回せば……そこはなんと険しい山の中でした。急な斜面ばかりでとても危険そうですが、ここを降りるしか手はなさそうです。しかもそんなパックマンを、不思議な生き物たちが狙っていたのです。



森のステージ

山を降りたパックマンの前には、不気味な森が広がっています。おそらくここも危険なワナでいっぱいのはず。

でも旅を続けるには、ここを抜けるしかありません。樹齢何百年という大木のため、昼間でも真っ暗な森の中へ、パックマンは足を踏み入れました。



寺院のステージ

この奇妙な建物はいったい何なのでしょう？　すっかり朽ち果て、ぼうぼうの草木におおわれていますが、どうやら昔は寺院だったようです。この中にもきっと敵やワナが……。パックマンは元いた世界や家族のことを思い出し、自分を勇気づけるのでした。

迫りくる敵やトラップをかわして進め！



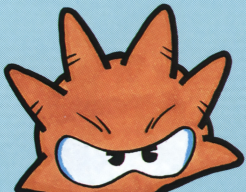
村のステージ

パックマンがかつて住んでいた村は、ぼろぼろに荒れはて、それはひどい変わりようでした。あの素晴らしい村は見るかげもありません。しかも、屋根越しに見えるお城のシルエットにすら、なにやら怪しい気配がするではありませんか。

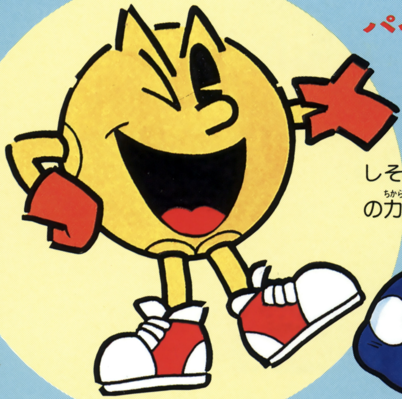


城のステージ

パックマンは恐ろしいモンスターが潜んでいるお城へやってきました。実はこのモンスターこそ、時間の扉の門番なのです。おそらくこれが最後の、そして最も困難な試練となるはず。もちろんこの試練に打ち勝たなければ、パックマンは元の世界へ帰ることはできないのです。

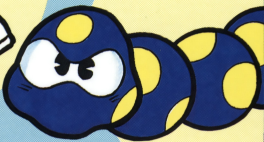


9 登場キャラクターの紹介

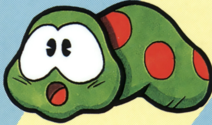


パックマン

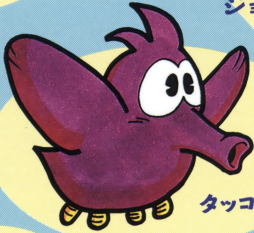
おなじみ僕らのヒーロー。見知らぬ世界で苦戦しそうだが、リングの力でがんばろう！



ジョー



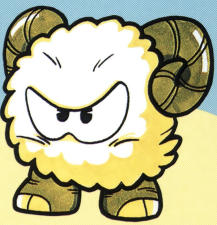
ランプ



タッコン

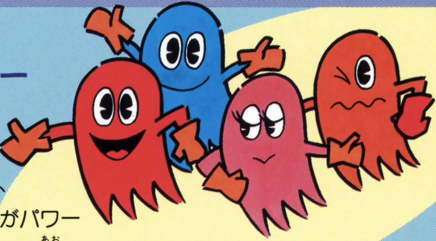
ラザンヌ



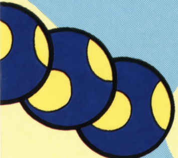


ゴン

モンスター



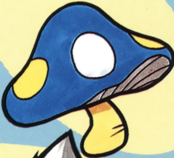
ファイヤーの力では倒せないが、パックマンがパワーエサを食べると青くなって逃げだすよ。





ミルノーフル

マッシュルームハット



アビラスネッター



パックマンに過去何度となく勝負を挑んできたが、ことごとく負け続けている魔女。今度こそはと雪辱を誓っているのだ。

PAC-IN-TIME™

「遊び」をクリエイトする――――
株式会社ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761